

# 情報教育

山岸 朋子 橋本 俊彦 金岡 弘宣  
上田 雅人 谷本 克典 八崎 和美  
橋田真由美 今井 直人

## 1 情報教育と知識創造

### 情報教育と知識創造

私たちは、今年度の研究テーマとして、各教科・道徳・総合における知識創造の充実をはかるために

「情報の取り出し、解釈、評価・熟考、表現（情報活用の実践力）の側面から見直した授業設計と効果的なメディアの利用

を重点に取り組んでいく。

## 2 情報教育における「かかわり」の活性化とは

情報教育における「かかわり」の活性化とは、各教科・道徳・総合に依存する。情報教育で意識することは、情報の送り手と情報の受け手としての立場を意識し、相互作用を促すことである。

## 3 「かかわり」を活性化するために

### (1) 「情報」の視点での授業設計

#### メディアを活かして学ぶ

情報教育とは「学習者が情報メディアを活かして何かを学ぶこと」であると考え。学びの対象が他の「何か」であるのに「情報教育」と呼ぶのはその過程で子どもが「情報とその扱い方」についても学んでいるからである。また、各メディアによって往来する情報をいかに読み解き、活用していくのかといった情報そのものを活用するための一連の活動が展開されるからでもある。情報教育によって養われるべきものは、情報を読み取る能力や情報を解釈し、評価・熟考し、表現する能力である。それらを支えるものはメタ情報処理力である。自分や他者の行う情報処理についてモニターし、チェックすることができれば、つまり、メタ情報処理力を身につけていくことができれば、学習という情報処理活動をさらに促進することにもつながるのである。

情報処理の一連の活動の中でも、「メディア表現学習」にスポットを当てて実践する。知識創造の営みの中では知識が表出され、仲間や教師の中で受け入れられ、客観性のある知識として共有されることが重要である。その際、メディアを使ってよりわかりやすく、正確に相手に伝えることができれば、受け取り側は新しい情報を自分の認知構造に関連化させて取り込みやすくなり、有意味化をより促すことにつながると考えたからである。そのためには表現する側も独りよがりの表現にならないことに配慮する必要がある。例えば選択したメディアがいったいどのような特性を持った道具であり、それらとどのようにつき合っていったらよいかを知ることが必要であり、相手意識・目的意識を持ち続けて表現しようとする態度や技能も必要である。だからこそ、情報の受け手として、情報を読み解く力と、情報の送り手として情報を表現する力は表裏一体と考えられ、いきつもどりつしながら育成していく必要がある。

また、メディア表現学習を組み込んで学習を構築していくことのねらいは、互いにわかりやすい情報の行き来をめざすことだけではない。実はメディアにのせて自分の学びや考え、思いを表現することへ至るプロセスそのものに意味がある。そのプロセス（情報の収集・構成・表現・評価を受けての再構築）の中で他とかかわりながら、よい点を取り入れ、自分を変容していこうとする力、その変容を自覚できるような力、このような力は「メディア創造

#### \*1 メディア創造力

・「メディア表現学習を通して、自分なりの発想や創造性、柔軟な思考を働かせながら、自己を見つめ、きり拓いていく力」  
・「基礎基本」による確かな学力と発想力、企画力、表現力などの「実践・応用」による豊かな学力（メディア創造力）を育てる場を車の両輪のように設定し、単元構成していく。  
授業設計のキーワードとして  
○もどきで終わらない  
○コミュニケーション  
○ホンモノ・本気の経験の場  
○相手意識  
○切実感  
○基礎・基本への必要感に迫る、気づかせる  
○好奇心・探究心・発想力・企画力を刺激する  
○社会とのつながりを意識  
○話す・聞く・読む・書くを統合する  
○失敗体験を活かす  
○建設的妥協点に迫る等が挙げられている  
(中川・2006)

4つの学習プロセス  
相手意識・目的意識を持つ  
見る  
見せる・つくる  
ふり返る

力」\*<sup>1</sup>ととらえられている。中川は「メディア創造力」育成の概念を特徴づけるキーコンセプトを「メディア創造力」育成のための教師の着目要素として11項目挙げ、それを4つの学習プロセス（「相手意識・目的意識を持つ」「見る」「見せる・つくる」「ふり返る」）に分類した。単に作ることが目的なのではなく、相手にメッセージを伝えるために何が必要なのか、熟考・判断し、言葉や構図の知識も活用して学ぶ意義を実感させることを主眼においたプロセスである。このプロセスの中で、「かかわり」の活性化を促し、知識創造の充実へとつなげていきたい。

## (2) メディアの効果的な活用

モデルとなる情報の  
提示

授業に置けるメディアの活用とは、子どもが事物や人とかかわりながら成立する「学び」を総合的に考え、その道具としてメディアを有効に活用することが基本である。つまり、メディアの活用は「かかわり」の活性化を主軸とした授業の視点に立って位置づけられる。以下、その活用を3つの機能から考えてみる。

### ① イメージを具体的に共有するためのツールとしての機能

子どもに達成可能な目標を提示することによって、子どもの知的好奇心・向上心を喚起することができる。例えば、音楽での模範演奏、図画工作科での参考作品の提示などである。モデルとなる情報が提示できれば、子どもにとって明確な目標として目指しやすいものになる。

モデリング

また、学習の見通しを持たせる活動にも有効である。例えば、相手にインタビューをするような「技能を伴う学習」においては、モデリングによって学習の方法を具体的に理解させることができる。学習過程を映像で記録した「メイキングビデオ」を視聴させることで、具体的な学習の流れを理解させることもできる。

### ② 自分の学習をまとめたり 相手に伝えたりするための表現のツールとしての機能

デジタルデータの利点

子どもは試行錯誤を何度も繰り返すことによって思考を深めていくことができる。コンピュータは容易に試行錯誤できる道具でもある。こうしたインタラクティブな学習は成功経験を得る場合が多くなり、知的好奇心や向上心を充足させ、満足感を得やすい。さらに、デジタルデータの最大の利点は共有化・交換ができるということである。例えば、3人グループでプレゼンテーションの画面を作成するのに、一人が文章を入力し、一人がグラフを作成し、一人が写真を撮影し、それを最後に統合するといったことが簡単に行える。このような協同作業は、自分の役割が明確になり、子どもの意欲を高めていくことにつながっていく。

協同作業での役割の  
明確化

### ③ コミュニケーションツールとしての機能

学校間交流学習

インターネットを活用すれば、情報のやりとりを容易に行うことができるので、きわめて応答的な環境を作り出すことができるようになる。それはまた、子どもが学習に積極的に参加できる状況を作ることになる。資料を子どもがお互いに検討し合ったり、子ども同士の意見が積極的に交換されたりすると、学習へ参加した、という満足感や、協力して達成する喜びを感じるようになる。特にデジタルデータは共有が可能なので、協同学習には最適な材料となろう。また、同じ内容を学習している学校間での交流によって、今まで気づかなかった新たな視点が増えることにもなり、発見する喜びにもつながる。インターネットは交流学習の活性化に寄与できる。

情報モラル

しかし、メディアの便利な面ばかりを追求するのではなく、その陰の部分にも気を配らなければならない。現在、メディアが氾濫し、今までにはなかった問題も子どもの中で起こってきている。メディアを利用しながら、メディアのもたらす危険性、配慮すること、してはいけないこと、などの情報モラルの指導も合わせて行っていく必要がある。

### 3 実践例 ―5年（総合）―

#### (1) 単元名 アートマイルプロジェクトⅠ

#### (2) 本単元における知識創造

伝えたい事が伝わるにはどのような内容・表現が適しているのかということを 相手の評価から理解し 自分の表現にいかしていくことができる

5年生の総合学習は、国際理解分野で行うことにし、アートマイルプロジェクトに参加した。アートマイルプロジェクトとは、外国の子どもと言語の壁を越えて、同じテーマで協同で絵を描いて仕上げるというプロジェクトである。本校は台湾の子どもとペアを組むことになった。本単元は総合学習の中の「国際理解」と「情報スキル（Web 作成）」を組み合わせで構成した。今の時期は、絵の協同製作に向けて「もっと仲よくなろう」の時期である。そのために、テレビ会議を通じて自己紹介をしたり、お互いの学校生活を報告し合ったりしてきた。その「もっと仲よくなろう」を押し進めるために、自分たちのことをもっと知ってもらうこと、相手のことをもっと知ることが大切だと考えた。その媒体としてWebの作成をし、発信することにした。2学期からの本格的な交流では、協同のWebを立ち上げ、情報を共有して、その成果を絵にいかしていこうと考えている。1学期はそのための情報を蓄積していく時期であり、基本的なスキルを身につけ、わかりやすく・見やすいWebを見る目を育てておく時期である。

遠く離れた地域の、しかも言葉の壁のある子どもとの交流である。子どもは、どのようにすれば相手にわかりやすく伝えることができるのかという課題に真剣に向き合うことになるだろう。文字情報には頼れない。情報の構成、写真の選び方、写真に合わせたコメント、アップとルーズの使い分けなど既習事項を総動員してWebという対象に向かわなければならない。また、発信する相手は台湾の子どもであるから、台湾の子どもにとって、自分たちの発信内容が分かりやすいものであったか、という視点を持ってWebの制作にあたらなければならない。本来はWebは不特定多数をターゲットにしたメディアであるため、なかなか見た人の評価はもらえない。しかし、今回は、ターゲットを台湾の特定の子どもと決めている。自分たちの表現が相手に伝わったかどうかの評価を直接もらうことができる。

このように、相手意識・目的意識をはっきり持ち、自分たちの伝えたい事が伝わるような内容であるか、表現方法であるかを常に考えながら制作し、一人よがりの発信にならないように台湾の子どもの評価を正確に聞き取り、判断し、Web制作に生かしていこうとするプロセスが本単元では繰り返し営まれる。この営みが本単元における知識創造である。

#### (3) 「かかわり」を活性化するために

##### ① 本単元における「かかわり」の活性化

まず、何を解決するための時間なのかをグループ員一人一人が自覚することが大切である。台湾の子どもの評価を理解し、自分たちのWebの修正に役立てようとすることに意識が向き、どのようなことをすればいいのかを出し合い、整理し、そこから今後の方向性を導き出し、グループで一つの総意を得ようとする状態を活性化と考える。

##### ② 本単元における「かかわり」を活性化の手だて

本単元ではWebを互いに知り合うための「情報」として扱い、「情報の送り手」「情報の受け手」の相互作用を促進するという視点から「かかわり」の活性化を考えた授業設計を行う。また、「かかわり」の活性化を助けるようなメディアの効果的な活用も図る。

##### (ア) 「情報」の視点での授業設計

コンピュータというメディアを使ってWebを作成する。ここでは情報の送り手として自分たちの調べたことを発信する。また、相手からの評価を受ける時は、情報の受け手として正確に相手の考えを受けとり、整理する。このような情報の送り手、受け手としての立場を意識させることで、自分たちの表現をより良くしていこうとする意欲を持たせ、見る目を育てていけると考える。加えて、情報を発信する時の情報モラルについても合わせて指導を行っていく。

そして、論の2-(1)で述べたメディア創造力の概念を特徴づけるキーワードを、以下の学習プロセスで具体化して取り組む。

# ●「目的意識・相手意識を持つ」プロセスで

- ・好奇心や探究心を刺激する（自分のことを知ってほしい、相手のことを知りたいという思いを大切に  
する）
- ・発想や企画力を刺激する（何のために、何を調べ、どのように表現して伝えるかを考えさせる）

# ●「見る」プロセスで

- ・ホンモノを見る目を養う（相手意識や表現の意図・工夫、メディアの特性を理解させる）
- ・自分なりの観点を持たせる（ループリックの作成により、作品の評価の観点を明らかにする）

# ●「見せる・つくる」プロセスで

- ・話す・聞く・読む・書く（描く）を統合する（対話の中で改良点を見つけ出させる）
- ・好奇心や探究心を刺激する（自分のことを知ってほしい、相手のことを知りたいという思いを大切に  
する）

# ●「ふり返る」プロセスで

- ・分かった反省点や改善点を踏まえた上で、もう一度相手意識・目的意識を確認し、ホンモノを観察し、  
自分の作品や活動を見比べさせ、再制作に入る。

## (イ) メディアの効果的な活用

本単元のメディア活用は、Web 製作の際に、自分たちの調べたことやまとめたことを表現するための道具としてのメディアであり、相手と交流するための媒体でもある。また交流するための道具としてテレビ会議システムを活用する。これにより、オフラインの交流が実現し、Web 上のコミュニケーションでは得られない、リアルタイムの交流が可能になる。その場お互いに情報を検討し合ったり、積極的に意見が交換される中で、子どもの好奇心、探究心を刺激されていくことを期待する。

## (4) 単元計画（総時数 16 時間＋課外）

	主な活動と内容	「かわり」の活性化の手だて	メディアの利用とその意図
り 1・ 交流の きっ かけ作	1 なぜ国際交流するのか話し合う ・世界の現状。 ・互いの文化理解。 ・ICT と英語の必要性。	<b>表出</b> 個々の活動を自覚させるために、ゴールを意識してタイムスケジュールを立てる話し合いをする。	●TV 会議 ・お互いの自己紹介、学校の様子、Web の感想などを伝え合う。 ・相手との交流を楽しむ。
	2 計画を立てる ・どんな交流をしたい？ ・どんな情報を知りたい？ ・どんな情報を発信したい？	<b>共有</b> 何をどうするべきかを明確にするために、活動内容とそのレベルを考える。（活動ループリック）	●メール ・どのような交流をしたいか、お互いに知りたいことは何かを教師同士で打ち合わせる。
2・ 発信 内容の 蓄積	3 英語での自己紹介と学校紹介をする。 ・自分たちの生活を Web で紹介。 ・言葉だけでなく、視覚に訴える工夫（フリップなど）。 ・クラス全員が耳になったり、口になったつもりで全員参加でテレビ会議をする。 ・協同学習の呼びかけをする。	<b>共有</b> よりよいものを作ろうとする意欲とそのイメージを共有するために、作品の観点とそのレベルを考える。（作品ループリック）	●Web 作成 ・自分たちの伝えたい事、相手の知りたいことを Web にして発信する。 ・相手意識と目的意識をしっかり持つ。
	4 交流国について調べる ・交流国の学校の Web から学校生活や、周りの様子、さらに広げて交流国のニュース、文化、食べ物、副総統について調べる。	<b>結合</b> 自己学習力をうながすために、ループリックの観点にしたがって自分たちの学習をふりかえる。	・交流校の Web から学校生活の様子を知り、さらに知りたいことをメールで送る。
	5 自分たちが発信できる情報を調べる ・日本や石川県、金沢市の地域の特徴的な場所を調べてデジタル化する。		●デジタルカメラ、ビデオ ・適しているメディアを選び デジタル化する
3・ 中間 発表会	6 中間発表会をする ・交流の様子、テーマ、今後の進め方等を同じ様にアートマイルプロジェクトに参加している学校同士で中間発表会をする。 ・わかりやすい発表になっているか評価し合う。	以上の手だては、グループ活動に関して 単元全体にわたる。	●PC でのプレゼン ・今までの交流の様子をまとめて発表する。 ・交流している学校をテレビ会議でつなぎ中間発表する。

(5) 本題材における授業の実際と考察

台湾の子どもと仲よくなるために、Web を作成する。日本のことをよく知らない相手、言葉の通じない相手、共通語としての英語の力が自分達と同じくらいの相手に、どのような Web を発信すれば自分たちのことをわかってもらえるかということを考えるところからスタートした。制作時数は4 時。Web 作成の基本的なスキルの習得も含める。テレビ会議で興味を持ってもらえたこと、こちらが知ってもらいたいこと、知らせることで、相手からの情報を期待できること、つまり、同じ情報を期待できることを意識して内容を決めた。以下はそのグループと伝えたいことである。

お米の紹介班	好きな食べ物班	学校生活紹介
		
伝えたいこと 日本人の主食はお米。お米を使った料理もたくさんある。総合の時間にパケツ稲を育てて、その成長を記録していく。一緒に育てることを呼びかける。	伝えたいこと 前回のテレビ会議で紹介してもらったお菓子はおいしそうだったので、自分たちも大好きなスナック菓子の紹介をする。日本の和菓子も知らせたい。	伝えたいこと 学校の施設や授業の様子、運動場の施設の紹介をしたい。台湾の学校と同じところはどこで、違うところはどこなのかを知りたい。
学校行事班	日本班	金沢紹介班
		
伝えたいこと 先日の運動会で組体操やタイヤ運び、騎馬戦に出場した。その他の学年の競技も紹介する。	伝えたいこと 日本の様子を知らせていきたい。第1回は台湾と日本の位置関係、日本の中での石川県、金沢市の位置、学校の位置について紹介する。	伝えたいこと 金沢の様子を紹介する。第1回目は先日行われた百万石祭りの様子を知らせる。どんな祭りが想像してもらえたらいい。

資料 1 Web の内容と伝えたいこと

知識創造を充実させるために、「かかわり」の活性化をデザインした場は2カ所である。テレビ会議後のグループでの話し合いから改善の方向性を明らかにし、修正していくための総意を得る場と、第1回のWebを完成させ、クラス内で相互評価することで、第2回の制作にむけて、反省点や改善点を明らかにする場である。この場で、子どもの話し合いやふり返りの記述、Web の作品から知識創造が充実したか、充実し

たとすれば、「かわり」は活性化したのか、活性化したとすればどの手だてが有効であったかを、振りかえって検証していきたい。

まず、最初の場合である、テレビ会議後のグループでの話し合いの場合である。台湾の子どもからのこの評価を整理し、今後の改良の方向性を明らかにしようとする話し合いが持たれている。

お米の紹介班	好きな食べ物班	学校生活紹介班
<p>&lt;コメントの整理&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コシヒカリのことがうまく伝わらなかった。</li> <li>・写真だけでは伝わらない。相手はコシヒカリが何なのか分からない。</li> <li>・アップで写しただけで、しかもちょっとぼけているので、写真の選び方が悪かった。</li> <li>・お米をいっしょに育ててくれることには賛成してもらえた。もっと詳しい育て方がいるのではないか。</li> <li>・お米を使った料理はわかってもらえたのかな。全く説明がなかったので、伝わらなかったようだ。</li> </ul> <p>&lt;改良の方向&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コシヒカリの説明をする。ふさわしい写真とコメントを考える。</li> <li>・稲の生長の様子をもっと時間ごとに分かりやすくする。</li> <li>・お米と自分たちの関係を始めに説明する。</li> </ul>	<p>&lt;コメントの整理&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一番気にいってくれたのはよかった。</li> <li>・写真が重なっているところがとても気になっているみたいだ。かつこいと思ってレイアウトしたけれど、わかりにくいようだ。</li> <li>・重ねてあるところがだめだったのは、重ねることで、見えない部分があるのではないか。見えるのなら重ねてもいいと思う。</li> <li>・お菓子の味を説明するのは難しい。どうやって伝えたらいいのだろう。</li> <li>・自分が感じたことを言葉にするしかないと思う。さわやかとか、ぴりぴりするとか、普通に使っている言葉がいいと思う。</li> </ul> <p>&lt;改良の方向&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・写真を重ねて見えないところは見えるようにする。</li> <li>・お菓子の味を伝えるコメントを工夫する。</li> <li>・区切りをわかりやすくして、どの説明をしているのかわかるようにする。</li> <li>・強調したい見出しの色を濃くする。</li> </ul>	<p>&lt;コメントの整理&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・運動場に人がいないので、どんなふうに使っているのかわからない。もっと人がたくさんいる場面を選べば良かった。</li> <li>・時間割が小さくて見にくかったということは、どんな時間割で勉強しているのかを知りたいということだね。</li> <li>・一日のタイムスケジュールがあればもっとわかったかもしれないね。</li> <li>・自分たちはわかっているけれど、固まりごとに何を説明しているかわからないので、見にくいようだ。</li> </ul> <p>&lt;改良の方向&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コメントと写真があっているかどうか見直す。</li> <li>・運動場や観察池をどのように使っているか、実際に人を入れて写真を撮り直す。</li> <li>・時間割とタイムスケジュールを合わせて一日の様子がわかるようにする。</li> </ul>
学校行事班	日本班	金沢紹介班
<p>&lt;コメントの整理&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・写真が重なっていることが見にくいらしい。こだわりだったんだけど。</li> <li>・写真が重なっているところが見にくいのは、大事なところが見えないからで、それにコメントもどこについているのか、はっきりしなかったらしい。</li> <li>・英語の文も間違っていた。</li> <li>・長すぎるとわからないし、短すぎてわからない。</li> <li>・アップとルーズの組み合わせはよかったのかどうか、分からない。</li> <li>・アップの方は写真が大きかったからわかったらしい。</li> </ul> <p>&lt;改良の方向&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アップとルーズを意識する。</li> <li>・その他の競技とコメントを合わせる。</li> <li>・見えなくてもいいところを重ねて、それでも重ねると見にくい聞いてみる。</li> <li>・学年ごとに競技をわけると、全体の競技を整理する。</li> </ul>	<p>&lt;コメントの整理&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・日本の位置しか乗せていなかったのはだめだったね。お互いになかよくするための表現なのに、台湾の位置をのせなかった。</li> <li>・にぎやかな場所だということを表したかったのに、人がなくて、建物だけだから伝わらなかった。</li> <li>・車の多い場所だと紹介したのに、車が通っていない。</li> <li>・自分たちの住んでいる場所は分かってくれたようだ。</li> </ul> <p>&lt;改良の方向&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・にぎやかな場所、車がたくさん通る場所、ということがよくわかる写真を撮り直す。</li> <li>・台湾の場所を入れる。</li> <li>・区切りをわかりやすくして、どの場所の説明をしているのかわかるようにする。</li> </ul>	<p>&lt;コメントの整理&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・区切りが分かりにくいようだ。</li> <li>・見出しや区切り線が薄くて見えにくいようだ。</li> <li>・写真が重なっているところが気になるようだ。</li> <li>・確かに写真は重ねない方が見やすい。なんとなくかつこいと思って重ねたけれど、自分たちがかつこいと思ってても相手が見にくいのでは何にもならない。</li> <li>・見出しやコメントの色も薄くて見にくいらしい。大事なところは一目でわかる方がいい。</li> </ul> <p>&lt;改良の方向&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・見出しやコメントの文字の大きさ、色をばっと見て分かりやすくする。</li> <li>・写真を話して、見やすくする。</li> <li>・内容が違うことをはっきりわかるようなレイアウトにする。</li> <li>・アップとルーズを組み合わせる。</li> </ul>

## 資料2 グループでの話し合い

上記のような内容の話し合いが行われた。台湾の子どものコメントの整理から、相手の言いたいことを

正確に聞き取っていることがわかる。改良の方向に向けての話し合いにより、コメントを自分たちの作品の改良に活かしていこうとする意識が読み取れる。このことより、本単元での知識創造である、「伝えたい事が伝わるにはどのような内容、表現が適しているのか」ということを、相手の評価から理解し、自分の表現にいかしていくことができる」ことは見られたのではないかと考える。さらに、「相手の評価を理解する。それを自分たちの Web の修正に役立てようとする」ことに意識が向き、どのようなことをすればいいのかを出し合い、グループで一つの総意を得ようとする状態」であったと考える。つまり、「かかわり」の活性化の状態が見られたと考える。そのような状態に至った手だてをア、イの視点から検証する。

(ア) 「情報」の視点からの授業の再設計

●メディア創造力を育むキーワードを具体化して授業設計をする

・相手意識・目的意識を持つプロセスで好奇心や探究心、発想力や企画力を刺激する

相手意識・目的意識は活動の土台であり。背骨である。台湾の子どもとは3回、テレビ会議を通して自己紹介や歌、簡単な遊び、気に入っている本の紹介など話題にして交流してきた。毎回時間が足りなく、もっと伝えたい、もっと知りたいという思いを子どもに強く持たせることができた。そこで、Web でまず自分たちのことを知ってもらい、台湾の子どもから自分たちが知りたいことを聞いていこうということになった。最初は金沢の伝統工芸や野田山探検のことなど、今まで自分たちが学んできたことで、興味深かったことを Web のテーマとして挙げる子が多かった。しかし、お互いに知り合ったばかりであり、互いの国のこと、地域のことほとんど知らない相手に伝わるだろうか、自分たちなら今のこの時期にどんなことが知りたいだろう、と考えさせることで、まず自分たちの身近な学校生活や、学校近辺の様子、テレビ会議で盛り上がったお菓子の話題など相手が興味を持ってくれそうなテーマを第1回目として発信し、少しずつ段階を追って自分たちのことを発信していこうということになった。活動の始めに「今の時期に相手が知りたいと思うことをわかりやすく」という意識を持たせたことが、以後の活動を通して、常に台湾の子どもにわかるように、という意識を持たせ続けることができ、自分なりにはよくできていたと思った表現内容も、相手の立場に立ってふり返ることができた。

・「見る」プロセスでホンモノを見る目を養う、自分なりの視点を持たせる

Web のレイアウトを子どもに考えさせる。そして、実際に自分たちの作ったラフスケッチとホンモノの Web を比較させ、その違いに気づかせる。子どもはメディア表現において相手意識がわかる内容、表現の意図や工夫、Web というメディアの特性を理解する。理解した特性を話し合い、制作の観点を決めた。その内容をさらに具体化し、ループリック表を作成した。S から C の4段階でA基準は全員で話し合い、その他の基準はグループごとに決めた。ループリックを作ることで、作成する時、コメントを聞く時、グループでの話し合いの時の物差しとして利用でき、自分たちの表現をより良くしていこうとすることに意識を向けることができた。

表現のループリック 見やすく・わかりやすい		内容のループリック 相手が見たい・知りたい	
観点	A基準	観点	A基準
写真や動画の工夫	ぱっと見て様子がわかる写真を選ぶことができる	自分が伝えたいこと	自分が伝えたいことを表現することができる
文字の大きさや色	内容にひきつけるような色や大きさに書くことができた	相手が知りたいだろうと思うこと	相手が知りたいことを予想することができる
コメントを短くまとめる	ぱっと見て内容が理解できる文を書くことができる	相手が興味をひくもの	相手の興味を引くものを見つけることができる
見出し・小見出しの工夫	内容が変わっていることが一目でわかる		
レイアウトの工夫	行を変えたり、枠を作ったりして何が書かれているか見ただけで予想できる		

資料3 子どもの作成した Web のループリックの観点とA基準

・「見せる・つくる」プロセスで「話す・聞く・読む・書く（描く）」を統合する  
好奇心、探究心を刺激する

テレビ会議では、対話を通して自分の思いをわかしてもらおうとすること、相手からの情報を何とか引き出そうとすること、さらにそれを正確に聞き取って、自分たちの表現を見直そうとすることに意識が向

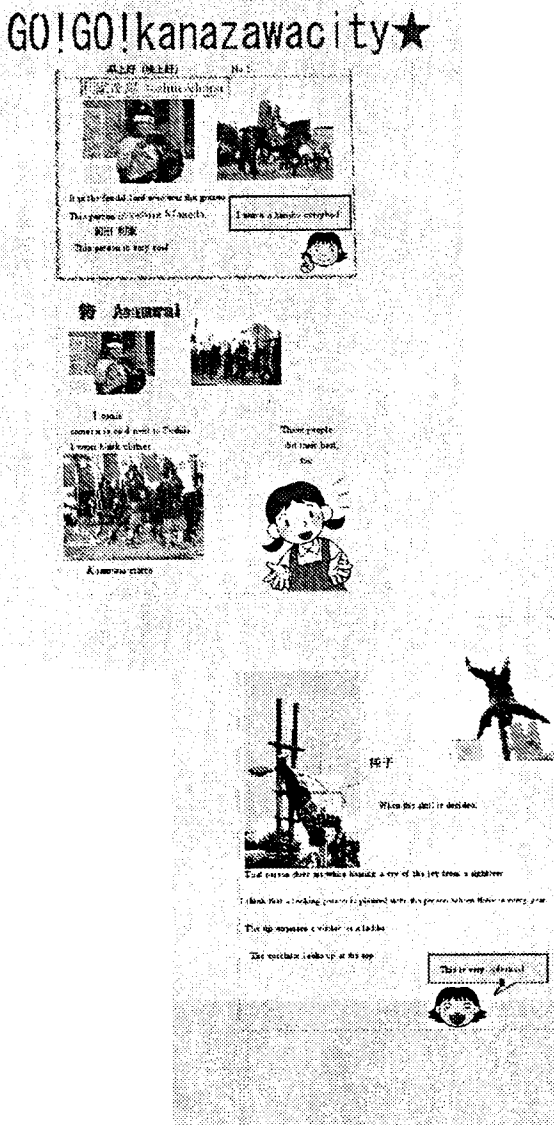


くような言葉掛けをした。つたない英会話ではあるが、子どもは何とか相手からの情報を引き出そうと取り組んでいた。ただ、子ども同士での会話だけでは限界があるため、台湾の先生に子どもの感想の通訳をお願いし、前もって内容を検討してもらい、コメントの内容をもらっておいだ。こちら側もGTに通訳をお願いし、互いの子どもの思いが伝わるように工夫した。

自分たちが良いと思った表現も相手にとってはそうではないのだということを学ぶことができた。写真を重ねたり、文字の色をグラデーションにしてみたり、色々な工夫が相手にとっては意味のない場合もあるのだということを知ることができた。そこから、なぜだろう、台湾の子達はどんな表現がいいと思うのだろう、台湾の表現の仕方をもっと知りたい、という思いを強くした。さらに、そのような相手にどのような表現なら納得してもらえるのか、色々な表現を確かめてみたい、改良していきたいという思いも持たせることができた。

・「ふり返る」プロセスで分かった反省点や改善点を踏まえた上で、もう一度相手意識・目的意識を確認し、ホンモノを観察し・自分の作品や活動を見比べさせ、再制作に入る

「かわかり」の活性化をデザインした2つ目の場である、第2回の制作にむけて、反省点や改善点を明らかにする相互評価の話し合いが持たれた。以下はその様子である。

相互評価の対象になった Web	授業記録 Bは対象になっているグループの子
	<p>A 見出しの部分が色が濃くなって、何を言いたいかわかるんだけど、説明の文が長過ぎないかな。</p> <p>B1 それは思ったんだけど、これだけの説明がないと、加賀鷹がわからないと思って。</p> <p>B2 写真だけでは説明できなくて。自分たちが作り始めた時はよく知らなくて、ただのお祭りの出し物だと思っていたの。で、調べ直したら昔の消防団だったのね。</p> <p>C そうなんだー。(ざわめき)</p> <p>B3 みんなだってそうだよ。質問されたら、ちゃんと答えられるくらいにしておかないと。</p> <p>D そうだねー</p> <p>E でも、英語の文は先生に確認した方がいいよ。翻訳は当てにならないところがあるから。</p> <p>F 前よりは区切りがいいから見やすいし、祭りの中心がわかるよね。</p> <p>B2 前は重なっている部分が気になるって言われたから離したんだけど、いい？</p> <p>G こだわりのレイアウトならそのままでもいいんじゃないかな。</p> <p>B2 でも、大事なところが重なって見えないのは意味ないよ。実際に行列が見えなかったんだし。</p> <p>H 右側にへこんでいるところが気になる。目立つよ。見ている人がいるからその人のコメントを入れたら？説明ばかりで作った人の感想がないから。</p> <p>B4 わかった。自分たちの感想を入れたら、金沢の人にとって特別な祭りってわかるよね。</p> <p>I はしごに乗っている写真はルーズが欲しかったね。</p> <p>B4 そう。そうなの。失敗した。</p> <p>I そうすれば高さやすごさが伝わるのに。</p>

資料4 相互鑑賞会で紹介されたWebと授業記録

資料3の子どもの発言から、以前の作品との比較、台湾の子どものコメントを意識していること、伝える内容をわかりやすく表現するための表現技能であること、に関する意見が出されていることが読み取れる。



る。また、制作者がそれを聞き取って、今後どうすればいいのかの方向性を自己確認していることも読み取れる。ここから「かかわり」の活性化により知識創造が見られたことがわかる。

さらに、制作を通して作品を見る目が養われていったことは、ルーブリックの改善と、他の学校の子どものガイドブックを評価した時のコメントにも現れている。

ルーブリックの改良では、制作してきた中で学んできた観点を具体的に取り入れて改良した。例えば、日本班の改良点（資料3）は「写真や動画の工夫」で「アップとルーズ」を使うことで全体の様子と細部の様子を伝えることができ、より相手にわかりやすい表現になると考えた。内容に関しては相手からアンケートを取り、本当に必要な情報を知る必要があることを学んでいることがわかる。

表現のルーブリック 見やすく・わかりやすい		内容のルーブリック 相手が見たい・知りたい	
観点	A 規準	観点	A 規準
写真や動画の工夫	ぱっと見て様子がわかる写真を選ぶことができる <u>アップとルーズを組み合わせる</u>	自分が伝えたいこと	自分が伝えたいことを表現することができる
文字の大きさや色	内容にひきつけるような色や大きさに書くことができる <u>意味のある大小を工夫できる</u>	相手が知りたいだろうと思うこと	相手が知りたいことを予想することができる <u>アンケートをとって傾向をつかむ</u>
コメントを短くまとめる	ぱっと見て内容が理解できる文を書くことができる <u>相手の立場を意識して文章を作ることができる。</u>	相手が興味をひくもの	相手の興味を引くものを見つけることができる <u>相手の立場に立って考えることができる</u>
見出し・小見出しの工夫	内容が変わっていることが一目でわかる		
レイアウトの工夫	行を変えたり、枠を作ったりして何が書かれているか見ただけで予想できる <u>区切りをはっきりつけることができる</u>		

資料5 日本班のルーブリックの改訂（－部分が付け加えられた内容）

他の学校のガイドブックへのコメントを書く活動では資料5で見られるように、相手意識・目的意識がはっきりしているか、伝えたいことがわかる表現方法であるか、という点でコメントされている。制作者として養われた目が評価者としても生かされている。

岡山県の伝説を伝えたいだろうということはよくわかった。でも、その土地の人ならきっとわかるけれど、私たちのような他の県の人にはわかるようにするためにはもう少し説明がほしい。例えば、

- ・岡山の位置を知らせる
- ・土地の名前にはかなをふる
- ・文書を短く区切る（長い文が多かった）
- ・アップとルーズを使って全体の様子を知らせてから伝説の場所をアップにするとわかりやすい。
- ・背景と文字は同じ色にすると読みにくい

良かったところは、

- ・地図と写真を合わせてあること
- ・小見出しの色がはっきりしているので話が変ったことがわかる
- ・コメントと写真がよく合っている
- ・カラフルな色使いで楽しんでもらおうとしているのがわかる
- ・見出しや小見出しが工夫されていてぱっと見てわかる

資料6 岡山県の学校の子どものガイドブックに対する評価

ウ. メディアの効果的な活用

テレビ会議による交流は、その後のグループでの話し合いを活性化した。さらに今後の改良点の方向性を考え直すきっかけにもなった。相手からのコメントは表現の方法に関しての事柄が多く、結局、内容は

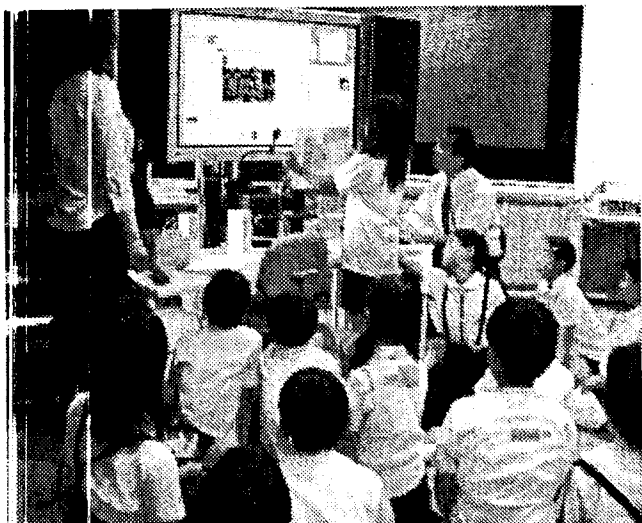


写真1 TV会議の様子

伝わったのか、興味を持ってもらえたのかどうかという点では疑問が残った。また、自分たちが良いと考えたレイアウトがわかりにくいとコメントされたことで論議になった。やはり相手あつての表現だから、相手に合わせるべきだという意見と、自分たちのこだわりが伝わる方法があるはずだ、という2つの意見に分かれた。後者は、まず、どのような表現方法が良いと台湾では思われているのかを調べて、そこから考え直さないといけいないと主張する。その上で、自分たちの表現方法を改良しながら、その良さを分かってもらおうとする意見である。それは国際理解の観点に立っても、非常に大切な考え方である。

制作の初期段階で、リアルタイムのテレビ会議を行い、その場で自分たちの制作の評価をもらうことで、子どもの中に「相手意識・目的意識」が強く意識され、その後の活動を支える意識になった。

## (6) 成果と課題

本単元では、まず「かかわりの活性化」により知識創造の充実を図れるであろう場を設定し、その場で「かかわり」が活性化するための手だてを講じてきた。

情報の視点での授業の再構築、つまりメディア創造力の育成の観点を明確にした授業設計（具体的な手だてとしては台湾の子どもとの交流を通して相手意識・目的意識を持たせたこと、ループリックを物差しに使うことで改良の観点をずらさないようにしたこと、対話の中で改良点を探ってきたこと）と、メディアの効果的な活用を組み合わせることにより、グループ内の話し合いの中で、「かかわり」が活性化し、知識創造が見られたと考える。それは、子どもの話し合いやふりかえりのコメントから、以下のことを見取ることができたと考えたからである。

- ・台湾の子どもやクラスの友達からのコメントを整理することができた。
- ・コメントから相手の意図を読み取ることができた。
- ・コメントを生かして自分たちの改善の方向性を決めることができた。
- ・コメントを聞いて、相手のこだわりと自分たちのこだわりの違いを見つけることができた。
- ・コメントをふまえてこれからの自分たちの表現を改良していこうとする意識をもつことができた。

課題としては、本単元の「知識創造」のレベルに関することである。「かかわり」の活性化は知識創造の充実を促すべきものでなくてはならない。「伝えたい事が伝わるように、相手の評価を受けて、自分の表現にいかしていく」ことはできた。しかし、表現の「どのレベルまで」生かしていけば良いのか、という視点が甘かったのではないかとと思われる。どの子も「生かそう」と取り組んだが、教師はその意識や姿勢だけで満足していなかったか、つまり、知識創造のレベルのとらえに甘さがあつたのではないか、ということである。メディア表現学習に置き換えて見ると、情報の送り手と受け手の相互作用で、質の高い表現をめざすべきであるのに、その視点での見とりや改善の手だては十分であつたか、という課題が残された。

今後はより質の高い話し合いになるように、それが質の高い表現につながるような授業設計とメディアの活用を考えていきたい。

## 4 実践例 ― 6年（音楽） ―

### (1) 題材名 すてきなハーモニー ～楽譜から音楽へ～

### (2) 本題材における知識創造

音符や記号で示されたことに気をつけながら それぞれの感じ方を活かして表現を工夫したり  
楽譜に書かれたことや表現の工夫を意識して鑑賞したりしようとする

音楽は、同じ楽譜をもとに演奏されたとしても、人によって表現の仕方に必ず違いが表れる。それは、楽譜が、実際の音楽として演奏される時の約束であると同時に、表現しようとする者によって感じたことや考えたことが付加されるからである。また聴き手になったときは、それぞれの感じ取り方によって、時には共感的に、時には批判的に鑑賞することになる。

子どもが教科書の教材曲を演奏しようとする場合でも同じである。楽譜には、音そのものはもちろん、曲の構造や楽器の編成といった音楽のつくり、速度、強弱、表情づけといった表現方法など多くの情報が示されているが、一人一人の感覚や読み取りによって表現しようとするイメージは異なり、またその子の技能によっても、実際の演奏は、そっくり同じものにはならない。

本題材の表現活動では、クリーゲルの「メヌエット」で、明快で美しいリコーダーの響きを味わわせ、また鑑賞活動ではゲストティーチャーの話やオーケストラの楽譜にふれさせる。そのような場合にメディア機器を活用して、音や楽譜を効率よく提示できるようにしておき、楽譜に興味・関心をもたせる。そして「楽譜に書かれたこと」と「楽譜に書かれていない自分の表現」両方を意識させるようにし、またそれを聴き合うことで表現や鑑賞の仕方の改善につなげていく。

### (3) 「かかわり」を活性化するために

#### ① 本題材における「かかわり」の活性化

- ・ 楽譜に注目しながら、記された記号の読み取りや発想したことを交流しようとしている。
- ・ 一人一人の読み取り方の違いや感じ方の違い、表現の違いを意識的に聴き取り、よいと感じたところを取り入れるなどして、自らの表現に活かそうとしている。

#### ② 本題材における「かかわり」を活性化する手だて

音楽科の学習で扱うものは音や音楽であり、またそれを伝える媒体としての楽譜である。ここではそれらを「情報」として扱い、その視点から「かかわり」の活性化の手だてを考えた授業設計をする。また「かかわり」の活性化を促すようなメディアの効果的な活用も図る。

##### ア. 「情報」視点での授業設計

学習者にとって音や音楽は、表現のツールそのものであり、同時に「かかわり」の媒体でもある、つまり二つの特性をもつメディアと位置づけられる。この特性をいかして、表現者と聴き手、一人一人が双方の立場に立って、思いを交わしながら音楽をつくりあげる活動が、本題材におけるメディア表現学習である。

そして、論の3-(1)で述べたメディア創造力のキーワードのうち、本題材では、特に以下のことがら「かかわり」の活性化に結びつくものと考え、これらを軸に授業を再構築する。

- ・ 基礎基本の必要感に迫らせる・気づかせる（読譜や演奏の技能、視点を持った聴き方）
- ・ ホンモノ経験の場（プロの演奏や演奏者との出会い）
- ・ 好奇心・探究心を刺激する（楽譜や資料への興味関心）

##### イ. メディアの効果的な活用

メディアの活用によって期待できることは、楽譜に書かれたことを情報として共有させること、そして特に鑑賞において、演奏（音・映像）と楽譜を結びつけさせることである。

この学習ではプロジェクターなどを活用して楽譜や資料映像を提示し、焦点化した部分を拡大したり、画面を指しながら話し合ったりできるようにして、楽譜の読み取りや表現の仕方の検討を助ける。これにより楽曲と子どもが近づくだけでなく、読み取ったことや感じたことを他者と交流しやすくなり、活性化をうながすであろう。

(4) 学習計画（総時数 8 時間）

主な活動と内容	「かかわり」の活性化の手だて	メディアの利用とその意図
<p>1 課題を見つけ学習の見通しを立てながら「メヌエット」を練習する</p> <p>○難しい箇所をとりあげて練習する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 高い音や＃ソがむずかしいよ</li> <li>・ トリルにチャレンジするぞ</li> </ul> <p>○「メヌエット」を演奏して</p> <p>リコーダーのハーモニーを楽しむ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アルトリコーダーも加わると響きが美しくなるね</li> <li>・ 正確にあわせると美しい短調のハーモニーになるよ</li> </ul>	<p><b>想起</b></p> <p>高音域の響きや運指などに注目して範奏を注意深く聴かせるようにする。そして単純で美しい旋律に憧れを持たせながら、練習の課題を明確に意識させる。</p> <p><b>表出・共有</b></p> <p>楽器の選択や音の入れ替えなどをゆるやかにして、いろいろな変化をあたえ、判断させる。</p>	
<p>2 「展覧会の絵」のピアノ版・管弦楽版によるハーモニーの違いを聴き比べ 感じたことを交流する</p> <p>○音や映像に注目しながら聴く</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ オーケストラは迫力があるね</li> <li>・ ピアノでもいろいろな響きが出せるよ</li> </ul> <p><b>響きのひみつを楽譜からみつけよう</b></p> <p>○ピアノ譜とオーケストラのスコアを見比べてわかったことを話し合う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 私たちの楽譜よりすごく複雑だ</li> <li>・ どちらも音符のほかいろいろな記号があるぞ</li> <li>・ いろいろな響きがつくれるわけがわかったよ</li> </ul>	<p><b>想起・表出</b></p> <p>単音で始まる有名な冒頭部分と、もっともダイナミックな終曲を、最初は音だけで、あとには映像も使って聴き比べ、印象を話し合わせる。</p> <p><b>共有・結合</b></p> <p>楽譜を提示し、音の厚みや楽器編成など、視聴して感じたことを関連付けしやすくようにする。</p>	<p>映像による鑑賞は、楽器や演奏の様子など多くの情報を与えてくれる。しかし、響きそのものに注意させてから課題に迫ることができるように、メディアの利用を段階的に組み立てる。</p> <p>① CDで音に集中する。 ② DVDで演奏の様子を視聴し、補助的な情報を得る。 ③ 楽譜をプロジェクターで大写しにし①②で得た情報をより明確につかむことができるようにする。</p>
<p>3 オーケストラの奏者に話を聞く</p> <p><b>楽譜がどのようにして実際の音楽になっていくのだろう</b></p> <p>○スコア パート譜 ピアノ譜など いろいろな楽譜を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 指揮者によって演奏の仕方が変わることもあるんだ</li> </ul> <p>○実際の演奏を聴き 違いを感じ取る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 弾き方がかわると表情も変わるよ</li> <li>・ 人によっても演奏の仕方がちがうんだね</li> </ul>	<p><b>想起・表出・共有・結合</b></p> <p>プロの演奏家による生きた音や解説、アドバイスをもとに、日頃の学習であまり意識したことのない楽譜の見方や思いの表出の仕方に気づかせる。</p> <p>また同じ曲でも人によって表現の仕方が異なることを肯定的にとらえさせるようにする。</p>	<p>資料としてのプロが実際に使っている各種楽譜を大写しにする。</p> <p>これにゲストティーチャー（プロ奏者）による生の演奏・解説をあわせることで、楽譜と音、弾き手と聴き手のつながりを実感させる。</p>
<p>4 作曲家の自筆譜から 楽譜の面白さや大切さについて話し合う</p> <p><b>手書きの楽譜から感じ取ろう</b></p> <p>○校歌の自筆譜を見て話し合う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 私たちの学校の大切なものだよ</li> </ul> <p>○ベートーベンの自筆譜を見て話し合う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 考えたり悩んだりしたのかな 書き直した跡があるよ</li> </ul>	<p><b>想起・表出</b></p> <p>校歌や名曲などの手書き楽譜を紹介し、歌ったり鑑賞したりしながら、それが今日音になっている過程に思いをはせることができるようにさせたい。</p>	<p>校歌の原本やベートーベンの自筆譜（複製写本）を大写しにして見やすく紹介する。</p> <p>そして作曲家と表現者のつながりだけではなく、それを介して表現する側と鑑賞する側がつながっていることを実感させる。</p>
<p>5 「メヌエット」の楽譜にもどり アンサンブルを仕上げる</p> <p><b>自分たちなりの表現を工夫し より美しい演奏に仕上げよう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ スラーや強弱なども意識しよう</li> <li>・ 自分たちにできる工夫を考えよう</li> <li>・ お互いの演奏を聴き合おう</li> </ul>	<p><b>共有・結合</b></p> <p>演奏グループで話し合ったり、楽譜に表現しようとすることを書き込んだりして、練習をつづけてきた楽曲を見直し、練習に活かすようにさせる。</p>	<p>既知のテキスト（楽譜）にあらためて自分なりの思いで向き合う。</p> <p>また書き込みなどでその子どもなりの思いの表れた楽譜も紹介する。</p>

## ⑤ 本題材における授業の実践と考察

音楽科では、同じ題材の中でねらいを焦点化しながら複数の教材曲を扱うことが多いが、ここではクリーゲルの「メヌエット」を軸に構成しながら、楽譜の読み取りに焦点をあて、「情報」の視点から鑑賞教材も含めた授業設計を試みた。

この場合、楽譜は、学習者と楽曲そして作曲者をつなぐ媒体であることは言うまでもないが、グループで表現活動をする場合に、楽譜は学習者同士をつなぐ媒体でもあるとも言える（図1）。

そこで、「情報」の視点から楽譜に注目させ、楽譜を直接間接に媒体とした「かかわり」の活性化とその手だてを検証し、それぞれの学習活動における知識創造の充実につながったかどうかを考察していく。

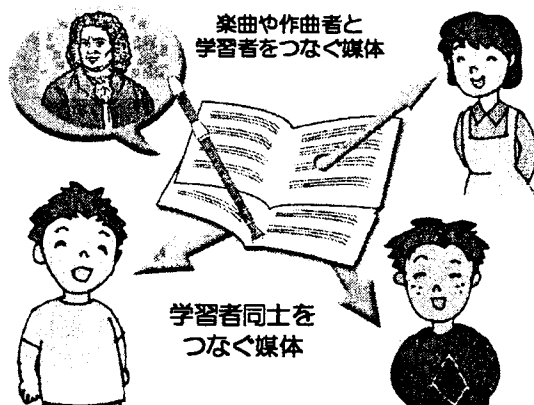


図1 媒体としての楽譜

### ① クリーゲルの「メヌエット」で楽譜に向き合う I

→基礎基本の必要感、好奇心・探究心の刺激

その曲を演奏できるようにするためには、技術的にクリアできるための練習が必要であり、漫然と繰り返し吹いてみるだけでは解決できない。そのためにいくつかの難しい部分や具体的な練習の仕方などは教師が指導しながら練習させていくことになる。この段階でも友達に教える、教えてもらうといった他者との交流はあるものの、「かかわり」の中で表現を工夫する段階には至っていない。

一方、楽譜は子どもと楽曲をつなぐ媒体と述べたが、ここではどのくらい楽譜を読めているのか、一つの目安として、教科書の「メヌエット」の楽譜に階名を書き込んでいる子の割合を調べた。概ね、「書かなくても音が分かる」が6割、「部分的に書き込んでいる」が3割、そして「楽譜全体に書き込んでいる」が1割といった割合であった。したがって3分の1ほどの子どもは、階名を書き込んだ部分は、楽譜を読んでいるのではなくカナで書き込んだ階名を読んでいるのが実態なのである。

しかし、そのように階名読みが不十分であっても、教師や友達が助言していくうちに、楽譜という「情報」から自分にとって必要なこと、意味のあることを見つけ、単なる階名読みにとどまらない読み取りができるようになった子どもも多く認められるようになってきた。例えば一部だけ階名を書き込む場合でも、難しいところ、間違えやすいところだけ階名を書いたり（練習のポイント）、繰り返しのフレーズ、似たような音の並びは階名を書かなかったり（曲の構造への着目）と、その子どもなりの視点を加味した必要な書き込みであり、練習を下支えする読譜の基礎基本となっているのである。

少し吹けるようになったところで、本題材の知識創造を意識して、教師は手立てを明確化し、子どもは表現の工夫の一步を踏み出せるように、曲の一部を例示しながら楽譜と音に注目させる活動を行った。譜例1は教科書掲載の「メヌエット」前半である。

本校では高学年になるとアルトリコーダーも使用していて、この曲のアルトパートではいくつかの音をオクターブ低くすることが可能であり、音楽的にも十分理にかなった演奏の仕方になるのである。そこで譜例2 aおよびbを実際に音に出したり聴いたりして話し合った。

譜例1



譜例2 a



譜例2 b



- T : アルトリコーダーだと低いうやソもふけるからこんな工夫もできるよ。  
 （試しに音を出させてみる。そのあとに2名に譜例2 a、bを吹いてもらい感じたことを話し合う）
- A児：低い音を使ったほうがシブイ。  
 B児：暗い感じがするけどきれいだ。  
 T : 音の並びに注目してごらん。これ（譜例2 a）は・・・（以下a、bのフレーズ感を教師が説明する）  
 C児：aのほうが好きかな  
 D児：私はbのほうが低音の流れが自然に感じるからいいと思う。  
 E児：前半の終わりの音は楽譜通りにすると同じ音になるから、絶対低いうにするといい。（多くの子が賛成）

資料1 音のならびに着目

資料1に紹介した場面では、他の多くの子どもも興味津々といった表情で聴き入ったり、実際にリコーダーで吹き比べたりしながら、根拠を明確に持てないまでも、響きの違いとそれを感じ取る他者との感覚の違い（時には同じ感覚）に出会っているのである。

このような楽譜の見方や他者の感じ方を表現に反映させることが本題材における「かかわり」であり、同時にメディア表現学習の考え方である。そしてこのあと、多くの子どもが積極的に練習したがつたり、まだ習っていない音の吹き方を自分で運指表から調べたりするようになり、また教えあったりする姿も見られるようになってきたが、それは学習者の意識の中にメディア創造力のキーワード「基礎基本の必要感」「好奇心・探究心」がわき立ってきたからであると考えられる。

## ② オーケストラのスコアや作曲者の自筆譜などいろいろな楽譜に出会う

→メディアの効果的な活用、好奇心・探究心の刺激

出会いといっても単に楽譜を見て知るというだけでなく、そこから固定概念をゆさぶり、感じ方の幅を広げ、そして音楽活動に好奇心・探究心を一層高めさせる契機にする活動である。

教科書の鑑賞教材に従ってムソルグスキーの組曲「展覧会の絵」のピアノ版（原曲）とオーケストラ版（ラヴェル編曲）の響きの聴き比べを行なった。ここではメディアの効果的な活用から「かかわり」を活性化させるために、音（CD）だけを聴く、演奏の様子を見る（DVD）、楽譜を見る（OHCで大寫し）、この三つを段階的に組み合わせて鑑賞を行なった。こうすることで楽譜を媒体とし、メディア機器を活用して、作曲者（編曲者）、演奏者、楽譜と聴き手がつながり、聴き手相互の感じ取り方を積極的に交流できると考えたからである（図2）。

実際に、音だけを聴いた最初の感想は多くの子どもがオーケストラ版のダイナミックな響きに圧倒され、ピアノ版が好きと答えた子はほとんどいなかった。しかし映像で見るピアニストの演奏から迫力を感じ取り、CDでは分からなかったオーケストラの様々な楽器を視認し、スクリーンに大寫しにしてもまだ細かいような何十段にもなるオーケストラのスコアを見て、最初の感想とは逆に、多くの子がピアノから迫力を、オーケストラから繊細さを感じ取ったのである。以下にいくつかの感想の一部を記す。

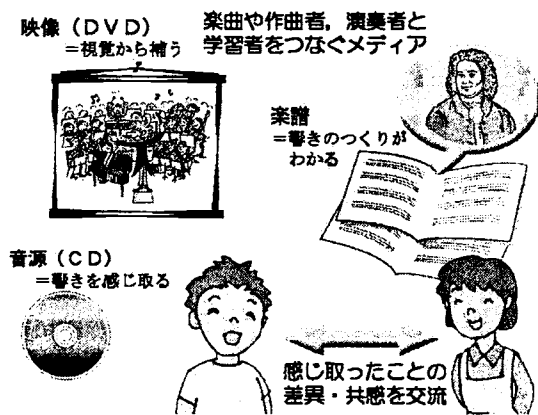


図2 メディアの活用と「かかわり」

- ◆ 目をつむって様々な楽器の音を聴き取れました。
- ◆ 僕はオーケストラの演奏を聴きながら楽譜を見ると、意外とついていけることがわかりました。
- ◆ ピアノもオーケストラも数多くの音を重ねていることは楽譜を見て分かった。
- ◆ オーケストラの演奏とスコアを見ると、すべての楽器がどの音を出しているのか分からない。指揮者はすごい。
- ◆ 楽譜にはいろんな記号が使われていて、何なのかなーと思いました。
- ◆ オーケストラでも静かな部分もあるし、ピアノでもすごい迫力でした。
- ◆ 私はぜったいピアノ派！なんか一人でもオーケストラのような感じ。

### 資料2 音と楽譜でピアノとオーケストラを比較

また相前後して「好奇心・探究心の刺激」として、校歌の原本や、ベートーベンの自筆楽譜（複写）をプロジェクターで大寫しにし、歌ったり鑑賞したり話し合ったりすることで、楽譜のもたらす「情報」に向き合う活動を十分に取入れた。

その結果、資料2の感想だけ読むと一見、他者との「かかわり」が見えてこないが、あえて目をつむって音に集中する、楽譜を追いながら聴く、といった様々な姿を手本として紹介したり、最初の感想とあとの感想を並べて板書したりすることで、このように一人一人の聴き方に広がりが見られ、感想も多様なものになったのである。

## ③ プロの演奏家が楽譜を音にする過程を知る

→ホンモノ経験の場、好奇心・探究心の刺激

子どもがオーケストラの楽譜を見た驚き、演奏を聴いた感動をそのままに、次時オーケストラのバイオリン奏者をゲストティーチャーとして招き、プロの楽譜の見方に接する機会を設定した。

当日のゲストティーチャー（オーケストラ・アンサンブル金沢バイオリン奏者原田智子氏）には、オーケストラ所有の指揮者用の楽譜（スコア）と各奏者が持つ楽譜（パート譜）を見せてもらい、プロの演奏家の視点で多くのことを教えていただいた（写真1）。

この日の授業では、用意された楽譜をスクリーンに提示する前に、細工を施して強弱記号などの音符以外の記号を消去した楽譜を提示することにした。それによって、演奏者の裁量でいろいろな表情付けが考えられる、演奏者のイメージと聴き手のイメージに差異あるいは共感が生じる、聴き手同士の間に差異や共感が生じる、といったことが起きると考えたからである。実際に原田氏にいろいろ弾き分けてもらおうと、イメージがどんどん変化していくことを子どもも実感したようであった。その後、元の楽譜に戻り、強弱や表情付けの記号などにも注目させていくうちに、楽譜に興味を持ち、楽譜を介した作曲家、演奏者、聴き手のつながりに気づいていく様子が次のような感想から読み取ることができた。



写真1 プロの奏者による授業

(楽譜に書かれたことを読み取る、イメージを持つ)

- ◆ とにかく楽譜の中のいろんな記号を見たほうがいいということです。僕は記号を見てもよく分からないので、少しは勉強したほうがいいなと思いました。
- ◆ 今度から記号なども気にして楽譜を見ようと思いました。
- ◆ 一番心に残ったことがありました。音楽はまちがえずに弾けばいいじゃなくて、頭も使うのだということです。
- ◆ 私はピアノを習っていますが、楽譜のまま弾いて、ここはこんな感じということを全然考えたことがありませんでした。人それぞれ感じる感じが違うから、この部分がこうというの違う。オーケストラは大変だな。

(作曲家につながる楽譜)

- ◆ おどろいたことの一つは楽譜から考えることです。音の速さ、強弱、はげしさなどから、ベートーベンの思ったことが分かりました。音と楽譜ってとても関係あるんだなあと思いました。

#### 資料3 ホンモノ経験からの学び

### ④ クリーゲルの「メヌエット」で楽譜に向き合う II

#### →メディアの効果的な活用

少しずつ練習を重ねてきた「メヌエット」であるが、グループ発表は単なる演奏の発表ではなく、②③のような活動を経て、楽譜の見方が変わってきたか、自分なりの見方、自分たちなりの表現をしようとしているかの検証の場でもある。この学習への意欲は前述③の感想の中にも多く読み取れた。

- ◆ 原田さんは自分のイメージによっていろいろな弾き方ができるとおっしゃっていました。クリーゲルのメヌエットもいろいろな吹き方ができそうです。その中で一番その曲に合った吹き方をしたらいいのではないかと思います。
- ◆ 弾き方やリズムを少しずつ変えたり変えたりするだけで、イメージが変わっていくことが分かりました。今までリコーダーやピアノなどを楽譜通りに演奏していたけど、今度音楽のリコーダーの練習などでやってみたいなあ、と思いました。

#### 資料4 ホンモノ経験から意欲へ

多くの子どもは、この時間までにだいたい吹けるようにはなっていたのだが、教科書の楽譜に書かれた通りの強弱やスラーを意識して演奏に反映させていた子はあまり多くなかった。そこであえてこの時間に新しい楽譜をプリントして配り、話し合って工夫しようと思う表現を書き込ませていくことにした(写真2)。階名を書かないと自信がない、技術的に十分こなせていないといった子どもにとっては、やや負担が大きいと思われたので、前段だけの演奏でもよいことを知らせた。

また当初からアルトリコーダーの使用と2パートの人数バランスはグループごとに任せておいた。こういったことも基本的な表現の工夫ととらえている。実際に、アルトリコーダーで主旋律を吹く、反対にソプラノリコーダーでアルトパートを吹く、アルトとソプラノを重ねるというようにグループによって演奏の形は多様であった。

この授業では、グループ練習に先立ち、フレージングやタンギングを意識させる意味も込めて、「メヌエット」の一部分(譜例1の上段5小節目)をスラーの付け方をいろいろ変えて、吹き分ける(聴き分ける)ことをさせた。もちろんここではどれが正解かというものではなく、好みや感覚で表現すればよい。その表現の違いや感じ取り方の違いに気づかせることが大切なのである。



写真2 グループで表現方法を工夫



実際にこの箇所は、発表の段階で幾通りもの表現が子どもの中から生まれ、表現・鑑賞それぞれの立場から、具体化した表現の工夫を共通体験できる部分となった（資料5）。

グループ1（フレーズ感を意識した強弱付けを教師が紹介）

T：Fさんたちはどんなところに強弱つけたの？

F児：・・・（うまく説明しにくい様子）

T：吹いてごらん

（スクリーンに、書き込んだ楽譜を写し、グループで演奏）

G児：わかった！

H児：えっ。わからなかった。もう一回お願い。

（2回目は教師が指し棒で、注目させながら）

I児：わかったよ。上がっていく音の並びのところでクレシェンドしているんだね

グループ2（J児中心に聴き合いながら、強弱を相談）

J児：ここは静かな方がいいでしょ？

K児：聴いてみよう

J児：（吹いてみる）

L児：じゃあここはmf、後半は盛り上げてfにしたら？

J児：いや、この辺はmf！

T：下パートのこの記号は？

M児：クレシェンド

J児：アルトパートだけ最後大きくなっていてもバランス悪いよ

グループ3（技術面を考慮して協力、工夫 写真2）

N児：スラーのつけ方、どうする？

O児：こうしたら？（苦手の）Qさんも吹きやすいし。

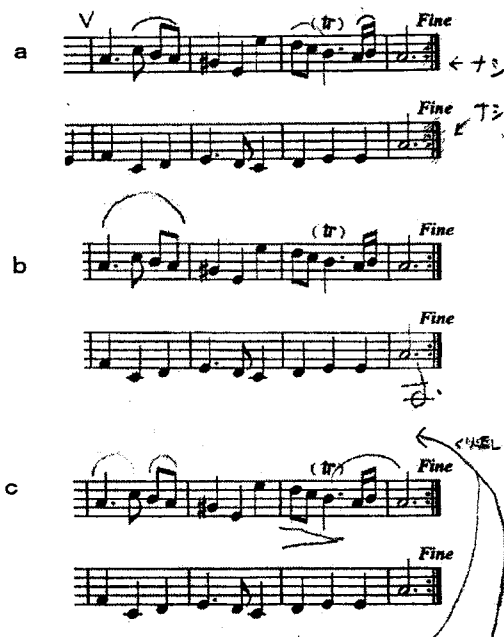
P児：（吹いてみる）

N児：Rさんの吹き方聴いてみて。

Q児：ここがスラーだから・・・（吹いてみる）

R児：この部分の練習が必要だ

資料6 グループで表現方法を工夫



資料5 書き込まれたフレージング

子どもの中には技術的にクリアできず、こうしたいと思う表現になかなかとり着けない歯がゆさもあるものの、ここに見られるような楽譜への書き込みや話し合いの様子（資料6）から、それぞれのグループの中でいろいろと表現を工夫しようとしていることが分かる。またうまく演奏できなかったグループも、もう少し練習させて欲しいと申し

出るなど、意欲的な態度で楽譜に、そして音楽に向き合う姿勢が感じられた。

メディア機器の活用という点では、子どもによる書き込みのある楽譜を、OHCとプロジェクターを活用してスクリーンに大写しにしたのは効果的であった。即応的に提示できる、聴き手は見たい箇所や聴きたい箇所に注目しながら音を確認することができる、そして何より表現者自らの書き込みがその子の表現の工夫を伝えることを助けるといったことがよさである。この特性は形にしにくい音楽の表現を分かりやすく伝えるもので、「かかわり」を具体的に活性化させるツールとなるものと考ええる。

## (6) 成果と課題

成果の第一は音楽的には、子どもがドレミファを読むだけで事足りていた楽譜について、そこに含まれる様々な要素を、「情報」として一人一人が読み取り、自分なりに意味づける作業を体験したことである。何となく美しい、よく分からないけどすごいといった漠然とした感じ取りから、一歩進んだ聴き方にもつながるものであろう。

またこの学習ではメディアの概念を、AV機器はもとより楽譜や音そのもの、そして目の前にいるバイオリニストまで広くとらえ、媒体として、道具としてそれらの教育活動における意義や特性を確認することができたことも成果といえよう。

一方で音楽科の特性に起因する課題も大きい。基本的にイメージのもち方や表情のつけ方は答えのない個々の感覚によるものである。また現実問題として特に器楽曲では、どうしても演奏技能の差によるハードルが生じてしまうことも無視できない。そのような理由から「かかわり」の中で感じ取ったことの差異や共感したことを新たな表現活動に活かそうとしても、実際のところグループでまとめた演奏の形で発表することは難しいものである。この点に関しては、メディア創造力のキーワードの一つ「建設的妥協点」が音楽の表現活動そのものにも当てはまるのかもしれない。

原田氏の授業の後に書かれたある子の感想のように、楽譜とかかわり、他者の感覚とかかわることで子どもが音楽の楽しさをより感じてくれれば何よりである。——「音楽って意外と楽しいかも」